©1997GAM.Co.,Ltd./©1997Imagineer.Co.,Ltd.

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

T-15024G

COMPACT disc 取扱説明書

SEGA SATURN™

太平洋の嵐 2

TAIHEIYOU NO ARASI 2 SIPPUU NO MOUSOU

疾風の嵐

推奨年齢 全年齢

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

⚠注意 セガサターンCD使用上のご注意

●健康上のご注意●

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●汚れを拭くときは●

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●保管場所に注意する●

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

■このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

■ セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999

太平洋の嵐２　もくじ

ストーリー　太平洋戦争勃発す …… 4

始める前に …… 6
●コントロールパッドの使い方●ゲームの始め方●新しくゲームを開始する（新規作戦）
●ゲームのセーブ／中断●ゲームを再開する（作戦再開）●兵器事典●環境設定

『太平洋の嵐2』の概要 …… 14
●ゲームの目的●ゲームの進行●各戦力の解説●資源を加工する●天候の影響
●道路について●ソ連の存在●国力ポイント

『太平洋の嵐2』入門 …… 22
●第１ターンで何をするか？●艦隊編成から根拠地占領まで
●グランドキャンペーンのヒント

戦略指令画面 …… 26
●根拠地・艦隊アイコン

根拠地命令 …… 28
●航空命令●艦隊編成●停泊艦船●陸上部隊●廃棄？？？

艦隊命令 …… 32
●艦隊移動●航空命令●上陸戦●艦砲射撃●個艦状況●再編成

停泊艦隊命令 …… 36
●出港●物資補給●個艦状況●再編成

輸送艦隊命令 …… 38
●個艦状況●中止命令●物資変更

生産局 …… 39
●航空工場●造船所

開発局 …… 41
●航空機開発●科学技術開発

外務局 …… 42

戦闘解説 …… 44
●戦闘発生条件●航空戦闘（地対空）●海上戦闘●対潜水艦戦●陸上戦闘●艦砲射撃

データ一覧 …… 47
●根拠地データ●艦隊データ●航空機データ●艦船データ

ユーザーサポート

ストーリー

太平洋戦争勃発す

追いつめられた日本

1937年（昭和12）に始まった日中戦争はとどまるところを知らず、戦火は中国全土に広がった。日本軍は緒戦において勝利を重ねたが、広大な中国大陸を舞台とした戦いは、次第に泥沼の様相を見せ始める。

日本の軍事行動は、中国北方のソビエト連邦、アジア一帯に植民地を持つアメリカ、イギリス、オランダにとって脅威であった。その中で日本の動きに最も敏感だったのはアメリカで、1941年（昭和16）８月には日本の生命線とも言うべき液体燃料の禁輸を決定している。

日本には満州など当時の支配地をふくめても、液体燃料を産出する地域はほとんどなく、液化石炭技術もまだ実用化されていなかった。すなわち、燃料の調達はアメリカなど国外からの輸入に頼っていたのである。液体燃料は、艦隊の航行など有事のときには欠かせない。しかし、このときの日本の燃料備蓄は、対米戦を想定すると２年分程度しか残っていなかった。

南方の資源を獲得せよ

一方、1940年（昭和15）春、ヨーロッパではドイツが大攻勢をかけ、フランスがこれに屈服する。その後、戦局は小康状態を保っていたが、1941年（昭和16）６月22日の独ソ戦勃発により、再びその戦火を拡大することとなる。ドイツ軍の夏期攻勢は、驚くべき速さでモスクワ、レーニングラード、スターリングラードの諸都市に迫り、ソ連の屈服も時間の問題かと思われた。

日本の世論は、ドイツの勝利に便乗して一気に日中戦争を解決しようとする方向へ動いていった。しかし、陸軍が対ソ戦をめざしていたのに対し、海軍はアメリカを仮想敵として戦争準備を進めていた。さらに、ソ連とは同年４月に中立条約を締結していたのである。

ドイツに呼応してソ連を背後から突くのか。それとも南方のオランダ領インドネシアに進出して豊富な石油を獲得するのか。たび重なる御前会議のすえ、日本はソ連を主敵とせず、燃料問題の解決を第一とするに至った。

南方からの石油の輸送は船舶に頼らなければならない。そのためには輸送航路の中間地点たるフィリピンを攻略しなければならず、フィリピンの宗主国であるアメリカとの対決は避けられなかった。

日米開戦へ

日本の戦争目的は第一段階作戦における南方資源及び、その補給路の確保。第二段階作戦における敵の反撃を遅らせるための要点確保。さらに第三段階作戦における持久によって計画されていた。初期の計画ではハワイ、セイロンの攻略まで作戦にふくまれていたが、第一段階作戦の主要目標は、ビルマ、マレー、フィリピン、インドネシア、および太平洋各諸島の制圧であった。

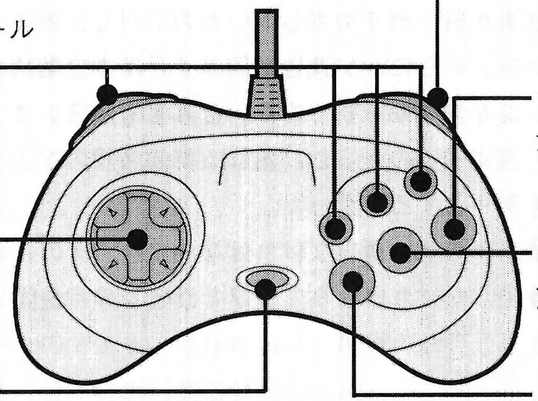
かくして日本軍は、12月８日の開戦をめざし、活動を開始したのである。

始める前に

コントロールパッドの使い方

このゲームはプレイヤー１のコントロールパッドで操作します。

●各ボタンの基本操作



●戦略指令画面（P.26）のアイコンの選択

方向ボタンの上下でアイコンを選び、Cボタンを押します。

●項目の選択

方向ボタンの上下で選択したい項目にカーソルを合わせて、Cボタンを押します。

●マップ上の根拠地や艦隊の選択

方向ボタンでマップ上のカーソルを選択したい根拠地や艦隊に合わせて、Cボタンを押します。

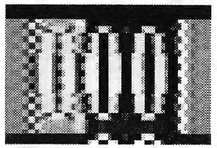
●命令や項目選択の取り消し

Bボタンを押します。

●データの切替・スクロール

根拠地のデータなどは、方向ボタンの左右を押すと、切り替わって別のデータが表示されます。兵器事典のデータや、航空機の編成などの画面では、方向ボタンの下を押し続けると、画面がスクロールして最初に表示されている以外の項目が表示されます。

●数値の決定



1. 数値を変更する項目を選択します。数値が０になります。
2. 方向ボタンの左右を押して数値を変更するケタにカーソルを合わせます。
3. 方向ボタンの上下で数値を選択します。**2**と**3**を繰り返します。
＊最大値を入力するときはXボタンかZボタンを押します。最小値を入力するときはYボタン を押します。
4. 数値入力が終了したら、Cボタンを押します。
5. 編成画面などでは、各項目の数値入力が終了したら、最後にBボタンを押します。

ゲームの始め方

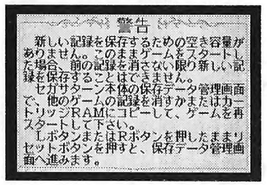
●ゲームのセット

1. セガサターン本体にセガサターンＣＤ「太平洋の嵐２ＤＩＳＣ１」をセットして、パワーボタンを押します。オープニングが始まります。

2. オープニングが終了すると、タイトル画面が表示されます。オープニングを途中でやめる場合は、スタートボタンを押してください。

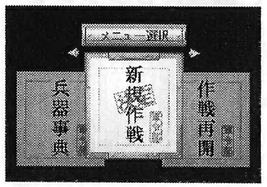
3. スタートボタンを押します。メニュー選択画面が表示されます。

●容量が足りない場合



本体ＲＡＭやカートリッジＲＡＭの容量が足りない場合、警告画面が表示されます。このままゲームを開始すると、ゲーム内容を保存できません。

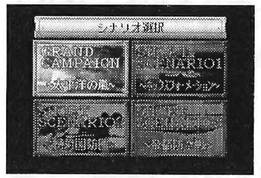
●メニューの選択



方向ボタンの左右を押してメニューを選択し、Ｃボタンを押します。
新規作戦：新しくゲームを始めます（P.9）。
作戦再開：セーブしたデータを選択し、ゲームを再開します（P.12）。
兵器事典：ゲームに登場する兵器データを見ます（P.12）。

新しくゲームを開始する（新規作戦）

●シナリオ選択とシナリオ説明



メニュー選択画面で「新規作戦」を選択すると、シナリオが一覧で表示されます。ここでＢボタンを押すと、メニュー選択画面へ戻ります。方向ボタンでシナリオを選択し、Ｃボタンを押すと、シナリオの内容が表示されます。さらにＣボタンを押すとシナリオが決定され、環境設定画面が表示されます。また、Ｂボタンを押すとシナリオ選択画面に戻ります。

●グランドキャンペーン「太平洋の嵐」

昭和16年12月８日開始　2100ターン

太平洋戦争の幕開けから終結までの指揮をとります。史実に沿って進めるもよし、自分なりの戦略を定めて短期決戦や長期持久戦を行うもよしというシナリオです。『太平洋の嵐２』が描き出す一大叙事詩を味わえるでしょう。

●ショートシナリオ１「ボックスフォーメーション」

昭和17年５月25日開始　33ターン

太平洋戦争の大きな転換点となったミッドウェー海戦を背景とするシナリオです。史実と同じく、索敵による敵艦隊の早期発見が勝利のポイントです。

●ショートシナリオ２「絶対国防圏」

昭和19年６月23日開始　60ターン

迫りくる米機動部隊を撃退するために発令された「あ号作戦」を背景とするシナリオです。ソロモン諸島における消耗戦ののち、日本は不敗態勢をとるため、サイパン、グアム、パラオに防衛線を設定し、米機動部隊の迎撃をめざします。

●ショートシナリオ３「帝都防空戦」

昭和20年２月21日開始　24ターン

レイテ沖海戦後の本土防空戦を背景とするシナリオです。史実では、この時期に硫黄島玉砕、沖縄上陸戦などがありました。大挙して来襲する米機動部隊から沖縄を守りきれるかがポイントとなります。

●環境を設定する

ゲームのシステムなどを設定します。各項目ごとに方向ボタンで選択し、Ｃボタンを押します。設定が終了したらＢボタンを押すと、ゲームが開始されます。
以下は、ゲーム開始時のみに設定できる項目を解説します。その他の項目に関しては、13ページを参照してください。

索　　敵：ＯＮにすると、連合国の根拠地や艦隊などの情報は索敵（P.28、33）で得ます。ＯＦＦにすると、連合国側の情報は無条件に見られます（潜水艦隊を除く）。初心者はＯＦＦにするほうがいいでしょう。

天　　候：ＯＮにすると天候が変化し、作戦行動にさまざまな影響を与えます。ＯＦＦにするとつねに晴天の状態になり、作戦行動への影響はほとんどありません。初心者はＯＦＦにするほうがいいでしょう。

資　　源：ＯＮにすると、各根拠地で資源や加工物資の生産が行われ、建造・生産、作戦行動などで物資を消費します。ＯＦＦにすると、以上の設定が無効になり、物資輸送などを行う必要がありません。初心者はＯＦＦにするほうがいいでしょう。

マップ：ゲーム中に表示されるマップの種類を決めます。「STA」にすると通常のカラーマップになります。「GRE」にすると、陸地が緑色を中心とした色調になります。

ゲームのセーブ／中断

●中断前には必ずセーブを

ゲームを中断する前などにデータをセーブ（保存）すると、その時点からゲームを再開できます。セーブデータは、本体ＲＡＭに１個、カートリッジＲＡＭに10個以上（空き容量などによります）保存できます。

●セーブと中断のしかた

1. 戦略指令画面で、方向ボタンの上下で「管理」アイコン（P.26）を選択し、Ｃボタンを押します。

2. 環境設定画面が表示されます。方向ボタンで「セーブ」にカーソルを合わせ、Ｃボタンを押します。

3. データセーブ画面が表示されます。方向ボタンで空いている個所にカーソルを合わせ、Ｃボタンを押します。すでに保存されているデータ名にカーソルを合わせ、Ｃボタンを押すと、データが更新されます。元のデータは失われるので注意してください。

4. セーブが終了すると、環境設定画面に戻ります。

5. ゲームを中断するときは、Ａボタンを押しながらスタートボタンを押して、マルチプレイヤー画面を表示させ、ＣＤが止まったことを確認してからＣＤを取り出し、電源を切ってください。

ゲームを再開する（作戦再開）

●バックアップＲＡＭの選択

データが本体ＲＡＭとカートリッジＲＡＭの両方にセーブされている場合、いずれかを選択します。方向ボタンで選択し、Ｃボタンを押します。

●データの選択

データの内容が表示されます。複数のデータがセーブされている場合は、方向ボタンの左右でほかのデータに切り替わります。再開したいデータを表示させて、Ｃボタンを押します。ここでＢボタンを押すと、メニュー選択画面へ戻ります。

兵器事典（兵器データ画面挿入）

この内容はゲーム中の兵器事典（P.27）と同じです。

●兵器種類の選択

所属陣営と、航空機か艦船かを選択します。方向ボタンの上下で選択して、Ｃボタンを押します。

●兵器の選択

見る兵器を選択します。方向ボタンで選択し、Ｃボタンを押します。方向ボタンの左右を押すと、スクロール速度が速くなります。

●データの見方

兵器が表示されているとき、方向ボタンを押すと、データ部分がスクロールし、ほかのデータや解説を見られます。方向ボタンの左右を押すと、スクロール速度が速くなります。

●メニュー選択へ戻る

各画面でＢボタンを押すと、１つ前の段階の画面へ戻ります。兵器種類の選択画面でＢボタンを押すと、メニュー選択画面へ戻ります。

環境設定

新しくゲームを開始するときやゲーム中は、さまざまな機能設定を変更できます。
ゲーム中に変更する場合は、戦略指令画面で、方向ボタンの上下で「管理」アイコン（P.26）を選択し、Ｃボタンを押します。
以下は、ゲーム中に変更できる項目を解説します。

●戦闘アニメ

ＯＦＦにすると、戦闘中に表示されるアニメが省略されます。

●音楽

「ＯＲＧ」にすると、セガサターン用に新しく作曲されたＢＧＭが流れます。「ＡＲＲ」にすると、パソコン版で使用されたＢＧＭが流れます。「ＯＦＦ」にするとＢＧＭは鳴りません。

●効果音

ＯＦＦにすると、効果音が鳴らなくなります。

●セーブ

ゲーム内容を保存します（P.11）。

●ロード

そのときプレイしているゲームを中断し、セーブされているデータでゲームを再開します。操作方法は「ゲームを再開する」（P.12）と同じです。

『太平洋の嵐2』の概要

ゲームの目的

プレイヤーは大日本帝国陸海軍を統括する司令官となり、連合国が管理する根拠地を占領していきます。定められたターン数に至るなどの条件を満たすとゲームは終了します。そして、その時点での戦果状況により、「勝利」「敗北」などの勝利レベルが決定されます。

●終了条件

次のいずれかの条件を満たすと、ゲームは終了になります

a. 各シナリオで設定された日数に至ったとき
b. すべての「重要根拠地」を防衛しつつ、5カ所以上の「出現根拠地」を占領したとき
c. 20カ所以上の重要根拠地を占領されたとき
d. 東京を占領されたとき
e. 連合国との間に講和条約が締結されたとき

●勝利レベル

ゲーム終了時の戦果状況から、次のような結果が判定されます。

勝利レベル	結　果
大勝利	本土、満州、台湾、朝鮮、陸海軍の保有を認められる。
勝　利	本土、陸海軍の保有を認められる。
作戦勝利	1つの作戦の勝利（ショートシナリオ）。
引き分け	本土の保有のみを認められる。
作戦敗北	1つの作戦の敗北（ショートシナリオ）。
敗　北	進駐軍による本土の占領。
大　敗	連合国による分割統治。

●出現根拠地と重要根拠地

プレイヤーは、日本の根拠地を防衛しつつ、連合国の根拠地を攻略していきます。連合国の根拠地の中で、増援部隊や航空機を送り出す重要な基地を「出現根拠地」と呼びます。一方、日本の根拠地の中で同じく重要なものを「重要根拠地」と呼びます。
「出現根拠地」を5カ所以上占領してゲームを終了すると、勝利レベルは「大勝利」と判定されます。また、「重要根拠地」を20カ所以上占領されてゲームを終了すると、「大敗」と判定されます。

●講和条約について

「外務局」の「外交部」（P.42）には、連合国が受託しうる講和条件が提示されています。この条件は戦況によって変化します。
ここで講和条約を締結すると、ゲームは終了します。その内容が日本に有利な条件であれば、高い勝利レベルを得られます。

●ショートシナリオの勝利レベル判定

ショートシナリオでは、ゲーム終了時に何カ所の根拠地を保有していたがが勝利判定の基準となります。

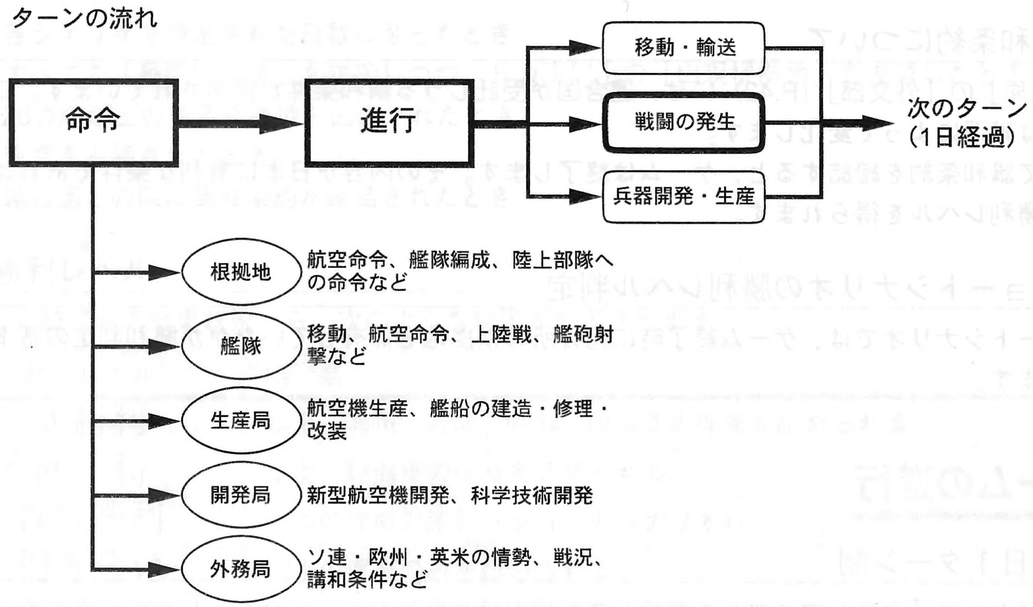
ゲームの進行

●1日1ターン制

プレイヤーは「命令」アイコンを選択して各根拠地や艦隊などに命令を出します。命令を出し終えたあとに「進行」アイコンを選択すると、命令は実行されます。一方、連合国も同じように行動し、終了すると1日が経過します。この1日の過程を「ターン」と呼びます。

●戦闘発生について

攻撃や移動の命令を受けた日本の部隊（艦隊、航空機、戦闘部隊）が連合国の部隊や根拠地に接近すると、戦闘が発生します。
戦闘部隊が連合国の根拠地を攻撃して勝利を得ると、その根拠地は日本の占領下に入ります。
逆に日本の根拠地に攻め込んだ連合国の戦闘部隊が勝利を得ると、その根拠地は連合国の占領下に入ります。



各戦力の解説

●根拠地

戦略拠点や大都市のことです。
防衛戦力として戦闘部隊と航空機があります。戦闘部隊は陸路から連合国の根拠地を攻撃したり、物資をほかの根拠地へ輸送する役割があります。航空機は、編隊を組んで他の根拠地を攻撃したり、停泊中の空母に積載されたりします。
根拠地には資源を産出したり、資源を加工したり、兵器を生産する工場を持つものがあります。このゲームではこれらの資源・加工物資・兵器の速やかな輸送も重要になります。ただし、ゲーム開始時に「資源」をＯＦＦにすると、資源の産出や加工はなくなります。

●部隊

戦闘に参加する戦力としては、艦船を編成した艦隊、航空機を編成した編隊、戦闘部隊があります。このゲームでは、これらを総称して「部隊」と呼びます。

●艦隊

艦船を編成したものを艦隊と呼びます。プレイヤーは艦隊に移動、戦闘、輸送など、さまざまな行動を命じます。
編成できる艦隊の種類として、通常艦隊・潜水艦隊・輸送艦隊があります。
艦隊の名称は、開始時には史実の提督名を冠したものがありますが、新たに艦隊を編成した場合などは、すべて「番号＋属性（艦隊、機動艦隊、潜水艦隊、輸送艦隊など）」が自動的に割り当てられます。

艦船一覧

タイプ	ランク	
戦闘艦	戦艦	最も戦闘力の高い大型艦
	航空戦艦	多数の航空機を積載できる戦艦
	重巡洋艦	重装備の中型艦
	航空巡洋艦	多数の航空機を積載できる巡洋艦
	軽巡洋艦	軽装備の中型艦
	駆逐艦	艦隊護衛用の小型艦
	海防艦	輸送船護衛用の小型艦
空　母	装甲空母	守備力の高い大型空母
	空母	多数の航空機を発着できる艦船
	軽空母	小型の空母
	護衛空母	艦隊護衛用の小型空母
潜水艦	潜水艦	水中潜航が可能な艦船
商　船	輸送船	物資、戦闘部隊などを輸送する艦船
	タンカー	燃料を輸送する艦船

●航空機

陸海軍の航空工場で生産され、各根拠地や航空機積載可能な艦船に配備されます。攻撃・防御・索敵などの役割があります。

航空機一覧

分　類	タイプ	離着陸可能な場所・艦船
戦闘機	艦上戦闘機	空母、飛行場
	戦闘機	飛行場
	重戦闘機	飛行場
爆撃機	艦上爆撃機	空母、飛行場
	軽爆撃機	飛行場
	重爆撃機	飛行場
偵察機	艦上偵察機	空母
	偵察機	飛行場
	水上偵察機	艦船、泊地
	小型水上偵察機	潜水艦、泊地
その他	飛行艇	泊地
	輸送機	飛行場

●戦闘部隊

根拠地に駐屯したり、艦隊に搭乗している兵員の集団の総称です。戦闘部隊１部隊は、２千人程度の規模です。
戦闘部隊は、戦闘を行うほかに、物資などを輸送してほかの根拠地へ移動する役割もあります。
戦闘部隊は15ターンおき（1、16、31……）に、日本国内の根拠地で１部隊ずつ増加します。ただし、このとき200トンの鉄を消費します。鉄が不足している根拠地では部隊は増加しません。
戦闘部隊のいる根拠地では、３ターンおきに食料を消費します。

資源を加工する

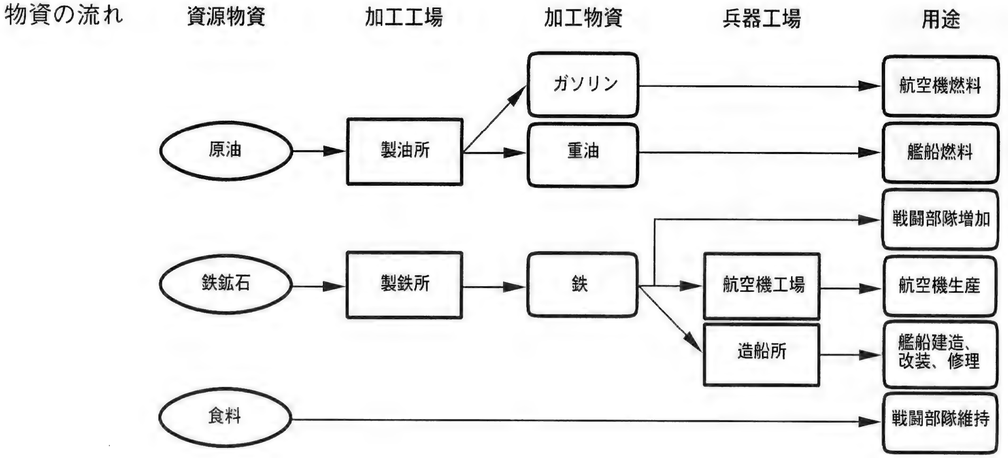
兵器の生産や艦船の航行など、軍事活動を維持するにはさまざまな物資が必要です。
これらは、以下のようなしくみになります。
なお、ゲーム開始時の環境設定（P.10）で「資源」をＯＦＦにすると、以下の内容はすべて無効になります。

●資源物資

特定の根拠地では、さまざまな資源が毎ターン産出されます。これらは「資源物資」と呼びます。食料を除く資源物資は、工場のある根拠地へ輸送し、加工します。
資源を産出する各根拠地には産出能力を表すデータがあり、その数値によって産出量が決まります。

●加工物資

工場で加工された物資を「加工物資」と呼びます。これらは各根拠地へ輸送し、艦船や航空機の燃料にしたり、航空機生産や艦船建造などで消費されます。
加工物資は、必要な資源が不足していると生産できません。



●工場

特定の根拠地にはさまざまな工場があり、加工物資や兵器などを生産します。工場がある各根拠地には生産力を表すデータがあり、その数値によって生産量が決まります。

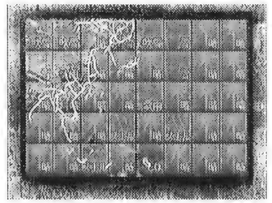
工場の種類

種類	必要物資	工場のある根拠地（日本国内）
製鉄所	鉄鉱石	八幡・室蘭・仙台
製油所	原油	東京
航空機工場	鉄	名古屋（海軍）・前橋（陸軍）
造船所	鉄	横須賀・呉・舞鶴・長崎

加工工場の生産力１あたりの消費量と生産量

工場種類	資源物資	加工物資
製鉄所	鉄鉱石60	鉄７
製油所	原油50	ガソリン4
		重油20

天候の影響



天候の種類と影響

天候	航空出撃	上陸戦	海上給油	海上戦闘	陸上戦闘
晴	○	○	○	○	○
雨	○	×	×	×	○（守備側有利）
豪雨	×	×	×	×	×
スコール	○	○	○	○	○
霧	×	×	×	×	○（攻撃側有利）
雪	○	×	×	○	○（守備側有利）
吹雪	×	×	×	×	×
台風	×	×	×	×	×
しけ	○	×	×	×	○

注：上記以外の天候の影響として、台風の中を艦隊が航行すると、艦船が損傷する場合があります。
戦場全体は40の気象エリアに分かれており、それぞれのエリアでは、ターンが替わるたびに天候が変化します。天候の変化は、各部隊の行動に影響を与えます。
各エリアの天候は、戦略指令画面の「天候」アイコンを選択すると見られます。
なお、ゲーム開始時の環境設定（P.10）で「天候」をＯＦＦにすると、天候はつねに晴となり、影響がなくなります。

道路について

根拠地にいる戦闘部隊は、ほかの根拠地と道路でつながっている場合、連合国の根拠地に対しては陸上戦闘が可能で、日本の根拠地に対しては移動や輸送が可能です。
各道路は整備度にしたがって４等級に分類されます。これは陸上戦闘に影響し、等級の数字が大きいほど守備側が有利になります。また、艦隊から連合国の根拠地へ上陸戦をしかける場合は、４等級の道路上で戦闘するのと同じ状況になります。

ソ連の存在

ソ連（ソビエト連邦）は、太平洋戦争開始時は中立を保っていました。このゲームでも、ソ連の部隊や管理下の根拠地は日本とは中立関係にあります。
しかし、状況が変化すると、日本に対して宣戦する可能性が高くなります。ソ連の参戦確率は、「外務局」の「ソ連邦」で見られます。

●ソ連の参戦条件

a. ソ連管理下の根拠地で日本との戦闘が発生すると、ソ連は日本に対して宣戦布告します。
b. ターンが進むごとに、徐々に参戦確率が高くなります。これを防ぐ手段はありません。特に欧州でドイツが降伏すると、可能性が急速に上昇します。
c. 第１ターン開始時に、ソ連の根拠地と道路でつながっている日本の根拠地から戦闘部隊が減少すると、ソ連の参戦確率が上昇します。

国力ポイント

連合国の根拠地を占領すると、「国力ポイント」というデータが上昇します。このデータが上昇すると、航空機生産や兵器開発などの開発力が自動的に増加します。

1. 「命令」アイコンで「艦隊」を選択します。
2. 「航空命令」を選択し、出撃させる航空機を選択します。
3. 敵根拠地までの往復の航路を指定します。攻撃目標となる根拠地を指定したのちに、発進した艦隊を選択し、着陸させるようにします。距離が足りない場合は、もっと接近してから命令を出してください。
4. 戦闘が開始されたら、敵根拠地内の攻撃目標を選択します。

●艦砲射撃

根拠地にいきなり戦闘部隊を上陸させても、勝てるとは限りません。先に航空攻撃や艦船で攻撃して、敵根拠地の防御力を弱めましょう。艦砲射撃を行うには、敵根拠地まで接近しなくてはなりません。

1. 「命令」アイコンで「艦隊」を選択します。
2. 「艦砲射撃」を選択し、攻撃目標を選びます。

●上陸戦

数回戦闘をして敵根拠地が弱体化したら、戦闘部隊を敵根拠地に上陸させます。これで戦闘に勝利を収めれば、根拠地占領となります。

1. 「命令」アイコンで「艦隊」を選択します。
2. 「上陸戦」を選択し、上陸戦を行う根拠地を選択します。
3. 上陸させる戦闘部隊数と所持させる食料を設定します。

●占領

根拠地を占領したら、艦隊はほかの敵根拠地の占領をめざして行動を再開したり、損傷艦があれば本土へ戻って修理したりします。
その根拠地が原油や鉄鉱石を産出するなら、輸送艦隊を派遣して本土の加工工場へ輸送させましょう。

グランドキャンペーンのヒント

●ハワイを攻撃する

南雲艦隊はハワイを空撃できる位置にいます。史実通りにハワイの停泊艦船を攻撃させましょう。ただし、ハワイ近辺にいると、敵から攻撃される恐れがあります。戦果を挙げたら早急に退去するべきです。

●原油産出根拠地を占領する

開始時の日本には、原油を産出する根拠地がほとんどありません。このままでは燃料が尽きて、動きがとれなくなってしまいます。最初は東南アジアの原油産出根拠地を占領目標としましょう。ただし、「資源」をＯＦＦにしたときは、燃料不足を考慮する必要はありません。

●根拠地と艦隊で協力して攻める

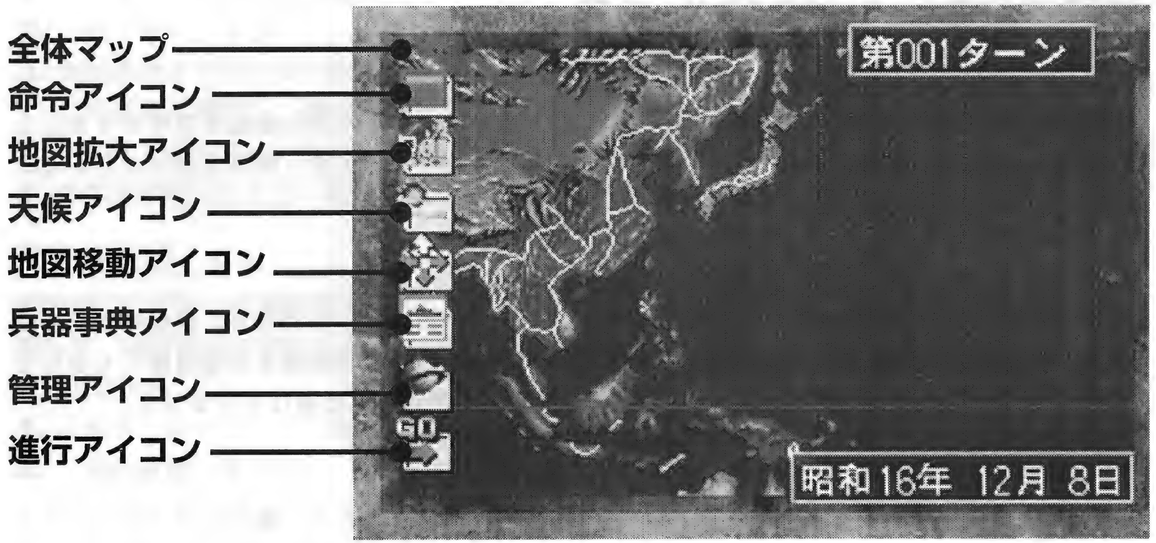
シンガポールやマニラのような規模の大きい根拠地を攻略するときは、艦隊だけでは攻めきれない場合があります。周辺の規模の小さい根拠地を占領し、その根拠地に航空機や戦闘部隊を配備し、艦隊と協調して攻撃するといいでしょう。

●輸送を忘れずに

軍事行動を続けるうえで必要な輸送は、以下のとおりです。ただし、「資源」をＯＦＦにしたときは、これらを行う必要はありません。

a. 資源物資の輸送
原油や鉄鉱石を産出する基地から、それらを加工工場のある根拠地へ輸送します。
b. 加工物資の輸送
鉄、重油、ガソリンといった加工工場でつくられた物資を、各地の根拠地へ輸送します。
c. 食料の輸送
食料生産根拠地で生産された食料を、各根拠地へ輸送します。

戦略指令画面



●命令アイコン

根拠地や艦隊などに命令を出します。

●地図拡大アイコン

全体マップと拡大マップを切り替えます。
このアイコンを選択すると、全体マップ上に長方形のワクが表示されます。方向ボタンで拡大したい部分にワクを移動させ、Cボタンを押すと、その部分が拡大されます。再度このアイコンを選択すると、全体マップに戻ります。

●天候アイコン

全体マップにおける各エリアの天候が表示されます。

A、B、Cのいずれかのボタンを押すと、元に戻ります。
拡大マップが表示されているときも、全体マップに切り替わって表示されます。

●地図移動アイコン

拡大マップが表示されているとき、このアイコンを選択すると、方向ボタンでマップをスクロールできます。Cボタンを押すとスクロールができなくなり、元の状態に戻ります。Rボタンを押しながら方向ボタンを操作したときも、同じ操作ができます。

●兵器事典アイコン

このゲームに登場する兵器のデータを見ます。
操作法はメニュー選択画面の「兵器事典」と同じです（P.12）。所属軍や兵器種類を選択する画面でBボタンを押すと、戦略指令画面に戻ります。

●進行アイコン

次のターンへ進みます。命令を受けた根拠地や艦隊などは、それにしたがって行動を開始します。

●管理アイコン

ゲームの環境設定を行います（P.13）

根拠地・艦隊アイコン

マップ上に表示される根拠地や基地のアイコンは以下のとおりです。

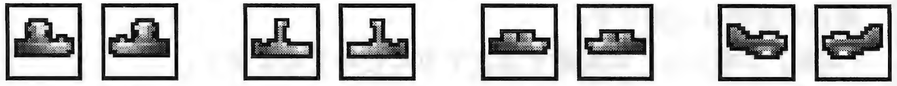
◆全体マップ上の根拠地

日本（赤色）　連合国（青色）

◆拡大マップ上の根拠地

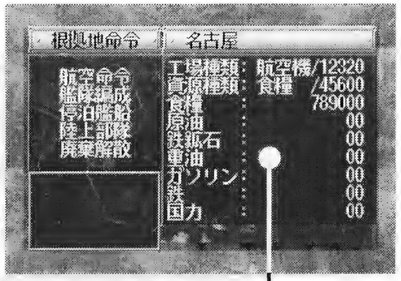
日本　アメリカ　イギリス　中国　ソ連

◆部隊（テレビ画面で「赤色が日本軍」「青色が連合軍」です。）



通常艦隊　潜水艦隊　輸送艦隊　航空編隊

根拠地命令



◎根拠地データ
方向ボタンの左右でデータ項目が切り替わります。

各根拠地の情報を見たり、日本の根拠地に命令を出します。日本か連合国かを選択し、さらに一覧から根拠地を選択します。方向ボタンの下を押し続けると、基地一覧がスクロールします。
「マップ」を選択すると、マップ上で根拠地を選択します。この場合、マップ上に表示されたカーソルを方向ボタンでいずれかの根拠地に合わせてCボタンを押します。

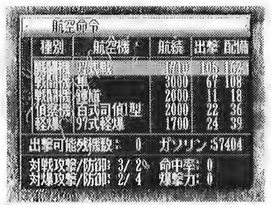
航空命令

根拠地に配備されている航空機に命令を出します。根拠地・艦隊の航空機に対する命令は、1ターンに12カ所までしか行えません。

●命令選択

出　　撃：航空機を発進させ、ほかの日本の根拠地や艦隊へ移動させたり、連合国の根拠地や艦隊を攻撃させます。
全機出撃：命令内容は「出撃」と同様です。出撃可能なすべての航空機を自動的に選択します。
索　　敵：周辺の海上や連合国根拠地を偵察します。偵察機か爆撃機しか出撃できません。

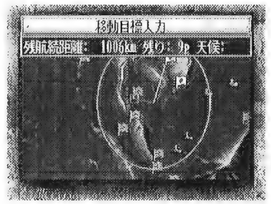
●航空機編成



出撃させる航空機を選択し、航空編隊を編成します。
「全機出撃」の場合は、すでに編成が終了しています。ただし、機種や機数の変更は可能です。
「索敵」の場合は、戦闘機を指定することはできません。

操作法　**1.** 出撃させる航空機を選択し、機数を入力します。「出撃可能残機数」が0になるか、ガソリンが0になるまで選択できます。
多数の機種が配備されていると、画面に収まりきらないことがあります。この場合、方向ボタンの下を押し続けると画面がスクロールします。
2. 編成が終了したらBボタンを押します。
3. 「出撃」と「中止」の選択肢が表示されます。「出撃」を選択すると、移動目標入力に移ります。「中止」を選択すると航空命令を取りやめます。

●移動目標入力



航空編隊（編成した航空機）の移動目標を入力します。移動目標に至るまでの通過点を指定することで、自由にコースを設定できます。
連合国の根拠地や艦隊を攻撃するときは、それらを通過点として指定し、攻撃後に日本の根拠地や艦隊に帰還できるように設定します。
入力中にAボタンを押すと、マップの大きさが切り替わります。
「索敵」の場合は、索敵範囲を確認するだけになります。いずれかのボタンを押すと索敵が決定され、最初の画面に戻ります。

操作法　**1.** 方向ボタンでカーソルを操作し、通過点となる地点でCボタンを押します。Bボタンを押すと、設定した通過点が取り消されます。
2. 最後に、着陸させたい日本の根拠地や機動艦隊にカーソルを合わせてCボタンを押します。「着陸しますか？」というメッセージで「はい」を選択すると、コースが決定されます。

艦隊編成

根拠地に停泊してる艦船を編成し、艦隊として行動させます。
新しく編成された艦隊には、自動的に名称がつけられます。

●艦隊種類の選択

艦隊の種類を決定します。
新規通常艦隊：潜水艦以外のすべての艦船で編成します。
新規潜水艦隊：潜水艦のみで編成します。
新規輸送艦隊：輸送艦・駆逐艦などの護衛艦のみで編成します。
停 泊 艦 隊：停泊中の艦隊を編成し直します。

●艦船の選択

編成する艦船を選択します。編成可能な艦船が一覧で表示されます。編成する艦船を選択してください。多数ある場合は、方向ボタンの下を押し続けると、画面がスクロールします。
一度選択した艦船を取り消したい場合は、方向ボタンの右を押してください。艦隊に編入した艦船が一覧で表示されます。取り消したい艦船を選択してください。方向ボタンの左を押すと元の画面に戻り、編成する艦船の選択を続行します。
編成が終了したらＢボタンを押します。

停泊艦船

停泊中の艦船の情報を見ます。
方向ボタンの左右の操作で、情報内容が「積載」「戦力」「燃料」に関するデータに切り替わります。艦船が多数ある場合は、方向ボタンの上下でスクロールします。Ｂボタンを押すと元に戻ります。

陸上部隊

根拠地に駐留している戦闘部隊に「陸上輸送」か「攻撃」の命令を出します。「攻撃」の場合は、艦隊命令の「上陸戦」「艦砲射撃」と合わせて、１ターンにつき12回までしか実行できません。
道路でつながっている根拠地がないと、この命令は実行できません。

●陸上輸送

日本の根拠地へ物資を輸送します。
輸送可能な基地の一覧から、輸送する基地を選択します。次に「定期輸送」か「臨時輸送」を選択し、輸送を行う戦闘部隊数と物資の量を入力します。入力が終了したらＢボタンを押して、最後に「決定」を選択します。
定期輸送：毎ターン指定した量だけ物資を輸送します。
臨時輸送：１回限りの輸送です。
輸送中止：定期輸送を中止します。

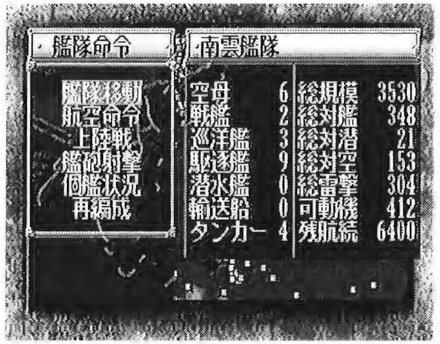
●攻撃

連合国の根拠地を攻撃します。
攻撃可能な基地の一覧から、攻撃する基地を選択します。次に攻撃させる戦闘部隊数と、所持させる食料の量を入力します。入力が終了したらＢボタンを押して、最後に「決定」を選択します。

廃棄命令

不要になった航空機や艦船を廃棄します。
航空機廃棄：航空機の一覧から、廃棄したい機種を選択し、機数を入力します。入力が終了したらＢボタンを押して、「決定」を選択します。
艦船廃棄　：操作は「航空機廃棄」と同様です。

艦隊命令



洋上にいる各艦隊の情報を見たり、命令を出したりします。日本か連合国かを選択し、さらに一覧から洋上にいる艦隊を選択します。このとき方向ボタンの下を押し続けると、艦隊一覧がスクロールします。根拠地に停泊中の艦隊を選択すると、「停泊艦隊命令」（P.36）になります。

「マップ」を選択すると、マップ上で艦隊を選択します。この場合、マップ上に表示されたカーソルを方向ボタンでいずれかの艦隊に合わせてＣボタンを押します。

艦隊移動

艦隊を航行させたり、移動目標を変更します。

移動目標としては、航続距離内の日本の根拠地や攻略目標とする連合国の根拠地を指定します。

また、航続距離に余裕があれば、なにもない洋上を目標にすることもできます。

移動目標に至るまでは、通過点を指定することで自由にコースを設定できます。目標までの間に陸地がある場合は、通過点を指定して陸地をよけるようにしてください。

入力中にＡボタンを押すと、マップの大きさが切り替わります。

操作法 **1.** 方向ボタンでカーソルを操作し、通過点となる地点でＣボタンを押します。

2. Ｂボタンを押すと、「航路決定」「航路破棄」の選択肢が表示されます。「航路決定」を選択すると、目標入力は終了します。「航路破棄」を選択すると、通過点が取り消されます。どちらも選択せずにＢボタンを押すと、目標入力に戻ります。

カーソルを日本の根拠地上へ移動し、Ｃボタンを押すと「入港しますか？」とメッセージが表示されます。ここで「はい」を選択すると、これまでの航路が決定されます。「いいえ」を選択すると、入力を続行します。

航空命令

空母などの艦載機に対して命令します。根拠地・艦隊の航空機に対する命令は、１ターンに12カ所までしか行えません。

●命令選択

出　　撃：航空機を発進させ、ほかの日本の根拠地や艦隊へ移動させたり、連合国の根拠地や艦隊を攻撃させます。

全艦全機出撃：命令内容は「出撃」と同様です。出撃可能なすべての航空機を自動的に選択します。

索　　敵：周辺の海上や連合国根拠地を偵察します。偵察機か爆撃機しか出撃できません。

●航空機編成

出撃させる航空機を選択し、航空編隊を編成します。

「全艦全機出撃」の場合は、すでに編成が終了しています。ただし、機種や機数の変更は可能です。「索敵」の場合は、戦闘機は選択できません

操作法は根拠地の航空命令（P.28）と同様です。

●移動目標入力

根拠地の航空命令（P.29）と同様です。

連合国の根拠地や艦隊を攻撃する場合は、それらの上空を通過点に指定したのち、発艦した艦隊か、ほかの日本の根拠地に着陸するように設定してください。

上陸戦

戦闘部隊を連合国の根拠地に上陸させて、陸上戦闘を行います。

艦隊が連合国の根拠地にかなり接近しているときに実行できます。ただし、この命令は「艦砲射撃」や、根拠地命令の「陸上部隊」の「攻撃」と合わせて、１ターンにつき12回までしか命令できません。操作法は根拠地命令の「陸上部隊」の「攻撃」と同様です（P.31）。

艦砲射撃

艦船の砲撃で連合軍の根拠地を攻撃します。
艦隊が連合国の根拠地とかなり接近しているときに実行できます。ただし、この命令は「上陸戦」や、根拠地命令の「陸上部隊」の「攻撃」と合わせて、１ターンにつき12回までしか命令できません。
攻撃目標として「部隊」か「飛行場」を選択します。

個艦状況

艦隊を編成している各艦船の情報が一覧で表示されます。
方向ボタンの左右で情報内容が切り替わります。多数ある場合は、方向ボタンの上下でスクロールします。

再編成

艦隊の分割・合流、不要な艦船の削除を行います。

●艦隊分割

いくつかの艦船を分離して２個の艦隊にします。
根拠地命令の「艦隊編成」と同じ形式の画面が表示されます（P.30）。艦船一覧から新艦隊に移す艦船を選択します。取り消す場合は、方向ボタンの右を押と、新艦隊の艦船一覧が表示されます。取り消す艦船を選択してください。方向ボタンの左を押すと、再度新艦隊へ艦船を編入できます。
最後にＢボタンを押して、「決定」を選択します。

分割した新艦隊は停止状態になります。移動などを命じる場合は、艦隊選択に戻って、新艦隊を選択してください。

●艦隊合流

近い位置にいる２個の艦隊を１個の艦隊に合流します。
操作法は「艦隊分割」と同様です。

●艦船自沈

損傷が激しく、航行が不可能になった艦船などを沈没させます。
艦船一覧から、自沈させる艦船を選択します。選択を終了したらＢボタンを押して、「決定」を選択してください。

停泊艦隊命令

「命令」アイコンの「艦隊」から、根拠地に停泊中の艦隊を選択すると、「停泊艦隊命令」を実行できます。

出 港

停泊中の艦隊を出港させて、移動先を設定します。ただし、新しく編成された艦隊の場合、先に「物資補給」の「艦隊補給」で燃料を積載しないと移動できません。
操作方法は艦隊命令の「艦隊移動」と同様です（P.32）。
出港した艦隊を選択すると、命令が「艦隊命令」に変更されます。

物資給油

艦隊に燃料や物資などを補給します。

●艦隊給油

艦隊に燃料となる重油やガソリン（航空機用）を補給します。
通常は、積載量の上限まで補給されます。根拠地の燃料が不足している場合は、根拠地の燃料が0になるまで補給されます。

●物資積載（通常艦隊）

補給船に戦闘部隊や物資などを積み込みます。
積載する項目を選択し、積載量を入力します。輸送船1隻につき、1項目しか積載できません。

●物資積載（輸送艦隊）

輸送艦隊に物資積載を命じると、航路入力で輸送先の根拠地を指定してそのまま出港します。その後は、指定されたルートを往復して定期輸送を行い、最初に指定した項目・量を輸送し続けます。定期輸送中の輸送艦隊を選択すると、命令が「輸送艦隊命令」に変更されます。

個艦状況

艦隊を編成している各艦船の情報が一覧で表示されます。
操作法は艦隊命令の「個艦状況」と同様です（P.34）。

再編成

不要な艦船を削除したり、空母艦載機を根拠地などから補充します。

●根拠地艦船

根拠地に停泊している艦船と再編成を行います。操作法は根拠地命令の「艦隊編成」と同様です（P.30）。

●艦船自沈

艦船を沈めます。艦隊命令の「再編成」の「艦船自沈」と同様です（P.35）

●艦載機編成

艦船と根拠地とのあいだで艦載機の編成を行います。編成する艦船と機種を選択し、機数を入力します。

●艦隊解隊

艦隊を解散します。艦隊に属していた各艦船は、根拠地の停泊艦船となります。

輸送艦隊命令

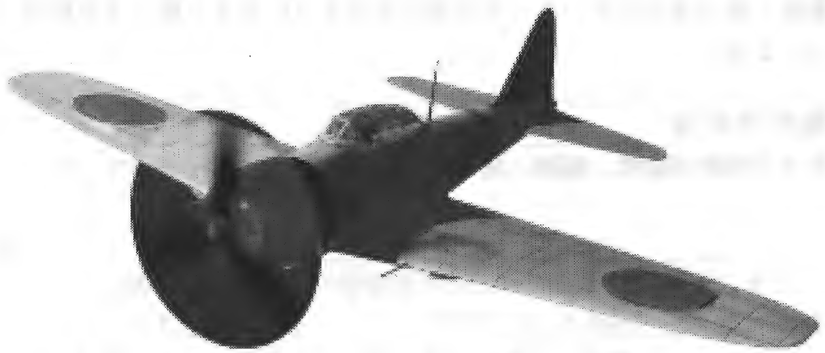
定期輸送中の輸送艦隊に出す命令です。

個艦状況

艦隊を編成している各艦船の情報を一覧で表示します。
艦隊命令の「個艦状況」（P.34）と同様です。

中止命令

定期輸送を中止します。
この命令を受けた輸送艦隊は、航行先の根拠地で停泊状態になります。



生産局

航空機を生産したり、艦船を建造・改装・修理します。

航空工場

海軍（名古屋）と陸軍（前橋）の２つの工場に対し、生産する航空機と生産数を設定します。

●航空機の選択

「海軍航空機生産計画」の画面で、「機種」の各項目にカーソルを合わせてＣボタンを押すと、生産可能な航空機のデータが表示されます。１機種につき、生産可能な航空機が複数ある場合は、そのいずれかを選択します。

●生産数の設定

航空機の生産数を決定します。「計画数」の列にカーソルを移動し、各機ごとに生産数を入力してください。
生産数の上限は、航空工場の生産力と同数です。
航空機生産には、［生産数×コスト］分の鉄を消費します。鉄が不足していると、航空機生産は実行されません。

●生産された航空機

航空機は、鉄在庫がある限り毎ターン生産されます。生産された航空機は、そのまま工場のある根拠地に配備されます。これらの航空機は根拠地命令の「航空命令」などで、各根拠地や空母へ移動させます。

造船所

艦船の建造、改装、修理を行います。
造船所は横須賀、舞鶴、呉、長崎にあります。改装、修理を行う艦船は、前もってこれらの根拠地に停泊させてください。
造船所では、同時に８隻まで作業を行えます。
ドック一覧から作業中の艦船を選択すると、その艦船を破棄できます。

●艦船建造

ドック一覧の「指示」の列にある「空き」を選択してから、「新造」→「艦種」→「級名」の順で選択します。完成までの日数は「完成度」によって異なります。「完成度」は左が現在値、右が最大値を表し、現在値が最大値に達すると完成となります。現在値は０から始まり、毎ターン１ずつ上昇します。また、現在値が１上昇するときは、鉄を100トン消費します。鉄が不足していると、現在値は上昇しません。

●艦船修理

戦闘などで損傷した艦船を修理します。
ドック一覧の「指示」の列にある「空き」を選択してから、「修理」を選択し、停泊中の艦船から修理する艦船を選択します。修理にかかる日数や鉄の消費量は「新造」と同じです。

●艦船改装

艦船を改造し、防空能力などを強化します。
ドック一覧の「指示」の列にある「空き」を選択してから、「改装」を選択し、停泊中の艦船から改装する艦船を選択します。
改装完了までにかかる日数や鉄の消費量は「新造」と同じです。

開発局

新型航空機を開発したり、科学技術力を上昇させます。

航空機開発

海軍航空機と陸軍航空機の２種類があります。
機種を選択して、開発力を決定します。開発中の機種一覧は、方向ボタンの下を押し続けると、スクロールします。
当初の開発力は、すべての機種に分配されています。最初にいずれかの機種の開発力を減少させて、優先して開発する機種に割り振ってください。なお、国力ポイントが上昇すると、開発力が増加します。
開発中の機種は、完成度の現在値が最大値に達すると開発が完了します。開発が完了した機種は、航空工場で生産できるようになります。現在値は、毎ターン開発力の分だけ上昇します。

科学技術開発

各兵器に開発力を割り振り、技術力を上昇させます。
割り振れる開発力は最初は１で、割り振られた兵器の技術は、毎ターン１ずつ上昇します。
なお、国力ポイントが上昇すると、割り振れる開発力が増加します。

技術項目一覧

項目	影響
磁気魚雷	艦船の雷撃力を上昇させる。
ＶＴヒューズ	艦船と陸上部隊の対空火力を上昇させる。
レーダー	迎撃、航空攻撃時の出撃率が上昇する。
	海戦時に先制攻撃できる。
シュノーケル	潜水艦の潜航力を上昇させる。
ソナー	艦船の対潜能力を上昇させる。

外務局

他国の情報を確認したり、講和条件を確認します。
つねに最新情報が表示されています。方向ボタンの左右で過去の情報に切り替わります。

●ソ連邦部

ソビエト連邦の最新情報と、参戦確率を確認します。
参戦確率が高くなると、ソ連が参戦する場合があります（P.21）。

●欧州部

ヨーロッパ戦線の戦況に関する情報が表示されます。

●英米部

連合国の動向に関する情報が表示されます。

●情報部

日本と連合国が現在占領している根拠地数が表示されます。

●外交部

連合国と講和条約交渉を行います。

条約案確認：連合国が受託しうる条約案が表示されます。
条約案提示：連合国に条約案を提示します。戦況が変化すると、連合国が条約案を認めて条約締結を求めることがあります。この場合、条約を締結するとゲームは終了し、条約内容によって勝利レベルが判定されます。
条約案調印：「条約案確認」に表示されている内容で、条約を締結します。この場合、ゲームは終了し、条約内容によって勝利レベルが判定されます。
無条件降伏：連合国に降伏します。この場合、ゲームは終了し、勝利レベルは「大敗」と判定されます。

戦闘解説

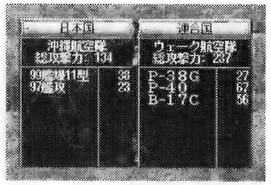
●戦闘発生条件

戦闘が発生するのは、以下のような場合です。

a. 根拠地や艦隊の航空編隊に連合国の根拠地や艦隊の上空を通過させたとき
b. 艦隊移動中に連合国の艦隊や航空編隊に遭遇したとき
c. 連合国の根拠地に戦闘部隊を侵攻させたとき
d. 艦隊に上陸戦や艦砲射撃の命令を出したとき
e. 連合国の部隊が根拠地に攻め込んできたとき

●戦闘の流れ

戦闘が開始されると、最初に両軍の戦闘に参加する部隊のデータが表示されます。次に戦闘シーンがアニメーションで表示されます。アニメーションは、戦闘の種類や参加艦船、航空機の種類などによって変化します。最後に戦闘結果がデータ表示されます。



●航空戦闘（地対空）

●連合国が航空機で攻撃する

連合国の航空編隊が攻め込んできたとき、根拠地や艦隊の航空機が緊急発進できることがあります。その際には、「航空命令」と同じく航空編隊を編成します。ただし、出撃できる機数は、通常より制限されます。
その後、根拠地や艦隊において対空防御が自動的に行われます。

●日本が航空機で攻撃する

最初に連合国の航空編隊と迎撃戦闘を行う場合があります。その戦闘が終わると攻撃対象を選択し、根拠地や艦隊に攻撃を開始します。

戦闘指示一覧

◆対根拠地	飛行場	飛行場を攻撃します。
	工場	加工工場、兵器工場を攻撃します。
	防御施設	防御施設を攻撃します。
	部隊	戦闘部隊を攻撃します。
	停泊艦船	停泊中の艦船を攻撃します。
◆対艦隊	敵艦船	艦船を無差別に攻撃します。
	最大戦闘艦	戦闘艦の中から最も規模の大きいものを集中攻撃します。
	戦闘艦	戦闘艦に目標をしぼって攻撃します。
	最大空母	空母の中から最も規模の大きいものを集中攻撃します。
	空母	空母に目標をしぼって攻撃します。
	任意商船	商船１隻を集中攻撃します。
	商船	商船に目標をしぼって攻撃します。

海上戦闘

移動中に日本と連合国の艦隊の位置が同じになると、海上戦闘が発生します。
最初に作戦を決定し、次に攻撃目標を選択します。

作戦一覧	積極戦	被害を顧みず、総力を挙げて攻撃をしかけます。
	消極戦	損害を受けて戦力差が開くと、「退避」に切り替わります。
	退避	反撃を行いながら退避し、戦場から離脱します。
目標一覧	敵艦船	艦船を無差別に攻撃します。
	最大戦闘艦	戦闘艦の中で最も規模の大きいものを集中攻撃します。

対潜水艦戦

移動中に日本と連合国の艦隊の位置が同じになり、いずれかが潜水艦隊のときは、対潜水艦戦が発生します。日本が潜水艦隊のときは、戦闘指示を出します。日本が通常艦隊のときは、自動的に対潜水艦用爆雷を射出します。

戦闘指示一覧

敵　艦　船	艦船を無差別に攻撃します。
最大戦闘艦	戦闘艦の中から最も規模の大きいものを集中攻撃します。
戦　闘　艦	戦闘艦に目標をしぼって攻撃します。
最大空母	空母の中から最も規模の大きいものを集中攻撃します。
空　　母	空母に目標をしぼって攻撃します。
任意商船	商船１隻を集中攻撃します。
商　　船	商船に目標をしぼって攻撃します。

陸上戦闘

戦闘部隊を連合国の根拠地に攻め込ませたとき（上陸戦をふくむ）や、連合国の戦闘部隊が日本の根拠地に攻め込んできたときは、陸上戦闘が発生します。
陸上戦闘は、戦闘指示を行いません。投入した戦闘部隊数や、天候や道路などの条件によって勝敗が決まります。

艦砲射撃

重巡洋艦クラス以上の艦船がふくまれる艦隊に艦砲射撃命令を出すと、連合国の根拠地に対して砲撃を実行します。
艦隊命令時に攻撃対象として飛行場と戦闘部隊のいずれかを決定します（P.34）。

根拠地データ

工場種類	設置されている工場の種類と生産能力です。 造船所（能力０）以外の工場の能力は、爆撃を受けると低下します。 航空機工場の能力は、１ターンおきに１ずつ上昇します。
資源種類	産出される資源の種類と能力です。
食　料	保持している食料の量です。最大65535トンです。 戦闘部隊がいると毎ターン消費されます。
原　油	保持している原油の量です。最大655350トンです。 製油所のある根拠地では重油・ガソリンに加工されます。
鉄鉱石	保持している鉄鉱石の量です。最大655350トンです。 製鉄所のある根拠地では鉄に加工されます。
重　油	保持している重油の量です。最大655350トンです。 停泊中の艦隊に燃料として補給されます。
ガソリン	保持しているガソリンの量です。最大65535トンです。 航空機の燃料となります。 寄港中の機動艦隊に航空機燃料として補給されます。
鉄	保持している鉄の量です。最大65535トンです。 戦闘部隊の増加時に消費されます。 航空機工場のある根拠地では、航空機生産で消費されます。 造船所のある根拠地では、艦船建造などに消費されます。
国力	国力ポイント数です。 根拠地を占領すると上昇します。

飛行場　飛行場の能力です。
数値が高いほど出撃可能機数が増加します。
戦闘部隊がいると数値が上昇します。
爆撃や艦砲射撃を受けると数値が低下します。

停泊地　停泊地としての能力です。
艦船規模の合計がこの数値に達するまでの数の艦船を停泊できます。

戦闘部隊　駐留している戦闘部隊数です。最大255です。
３ターンおきに鉄を消費して増加します。

防御施設　防御施設の能力です。最大255です。
数値が高いほど、陸上戦闘時の損害が少なくなります。
戦闘部隊がいると数値が上昇します。
爆撃を受けると数値が低下します。

対空火力　航空機に対する攻撃力です。

戦闘艦　停泊している戦闘艦の数です。

空　母　停泊している空母の数です。

潜水艦　停泊している潜水艦の数です。

商　船　停泊している商船の数です。

航空機　配備されている航空機の機種と機数です。
最大８機種で、それぞれ255機まで補充できます。

艦隊データ

空母　所属している空母の数です。

戦艦　所属している戦艦の数です。

巡洋艦　所属している巡洋艦の数です。

駆逐艦　所属している駆逐艦の数です。

潜水艦　所属している潜水艦の数です。

輸送船　所属している輸送船の数です。

タンカー　所属しているタンカーの数です。
重油を積載していると、艦隊の航続距離が延びます。

総規模　全艦船の規模（耐久力）の合計です。
戦闘で損傷した艦船があると低下します。

総対艦　艦船と戦闘するときの総攻撃力です。

総対潜　潜水艦と戦闘するときの総攻撃力です。

総対空　航空機と戦闘するときの総攻撃力です。
「ＶＴヒューズ」の技術力を向上させると数値が上昇します。

総雷撃　魚雷攻撃を行うときの総攻撃力です。

可動機　艦船に積載している航空機の総数です。

残航続　艦隊の残り航続距離です。

航空機データ

「兵器事典」の項目で解説します。

名　称　航空機の名称です。

タイプ　航空機の種類です。

攻　戦　戦闘機に対する攻撃力です。

攻　爆　爆撃機に対する攻撃力です。

爆撃	艦隊や根拠地などに対する爆撃時の攻撃力です。
命中	爆撃時の命中率をパーセントで表します。
稼働	根拠地から一度に出撃できる割合を表します。
防戦	戦闘機からの攻撃に対する防御力です。
防爆	爆撃機からの攻撃に対する防御力です。
航続	１回の出撃で移動できる距離をキロメートル単位で表します。
鉄	１機の生産に必要な鉄の量です。
生産力	１機の生産に必要な生産力です。
開発力	生産可能になるために必要な開発力です。
武装	装備している機銃などの口径と門数です。
国籍	開発国名です。
所属	所属する軍です。
全長	航空機のタテの長さです。
全巾	航空機の横幅の長さです。
乗員	搭乗できる乗員数です。
全備重量	すべての装備を搭載したときの重量です。
爆弾搭載量	搭載できる爆弾の重量です。
エンジン出力	搭載しているエンジンの出力です。
速度	航行速度です。

艦船データ

「兵器事典」の項目などから解説します。

タイプ	空母、戦闘艦、商船など艦船の用途別の種類です。
ランク	戦艦、巡洋艦など、タイプよりも詳しい種類です。
クラス	艦型を表します。
状態	艦船の損害状況などを表します。
重油	最大積載量をトン単位で表します。 航行を続けると数値が低下します。
燃費	１時間ごとに消費する重油の量をキロ単位で表します。
航続	重油を満載したときに航行できる距離です。
規模	艦船の耐久力です。 戦闘などで損傷すると低下します。低下するにつれてほかの能力が低下し、元の規模の半分以下になると沈没します。
移動	通常の巡行速度です。
速度	戦闘時の速度です。
対艦攻	艦船に対する攻撃力です。
対艦防	艦船からの攻撃に対する防御力です。
対空攻	航空機に対する攻撃力です。
対空防	航空機からの攻撃に対する防御力です。
対潜	潜水艦に対する攻撃力です。
航空機	積載可能な航空機の数です。

ガソリン	ガソリンの最大積載量です。 航空機の出撃時に消費されます。
潜水力	潜水艦隊の攻撃力です。
主　砲	主砲の口径と門数です。
副　砲	副砲の口径と門数です。
高角砲	高角砲の口径と門数です。
機　銃	機銃の口径と門数です。
発射管	魚雷発射管の口径と門数です。
国　籍	艦船の所属する国を表します。
排水量	艦船の基準排水量をトン単位で表します。
全　長	艦船の長さをメートル単位で表します。
改造可能	改造によって変更できるクラスです。
同型艦	同じクラスの艦船数です。

ユーザーサポート

操作方法などについてご不明な点がございましたら、本取扱説明書をもう一度よくお読みください。製品には万全を期しておりますが、それでもソフトが正常に動作しない場合には、たいへんお手数ではございますが、下記の事項についてご確認のうえ、弊社ユーザーサポート係までお問い合わせください。

1.商品名
2.動作環境
3.不良状況

imagineer イマジニア株式会社

〒163-07　東京都新宿区西新宿 2 - 7 - 1
新宿第一生命ビル内郵便局私書箱5024号
TEL03(3343)8900　FAX03(3343)8915
受付時間：祝祭日を除く月～金曜日　10:00～11:45　13:00～17:00